

Peep durchs Interface

Ort, Nina

Veröffentlichungsversion / Published Version
Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Ort, N. (1996). Peep durchs Interface. *Psychologie und Gesellschaftskritik*, 20(3), 101-107. <https://nbn-resolving.org/urn:nbn:de:0168-ssoar-266654>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer CC BY-NC-ND Lizenz (Namensnennung-Nicht-kommerziell-Keine Bearbeitung) zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu den CC-Lizenzen finden Sie hier:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.de>

Terms of use:

This document is made available under a CC BY-NC-ND Licence (Attribution-Non Commercial-NoDerivatives). For more information see:
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Peep durchs Interface

Heute macht es nur noch wenig wenig Sinn, eine reale Realität anzunehmen, von der sich fiktive, virtuelle oder imaginäre Welten unterscheiden ließen. Die reale Realität existiert in jedem Diskurs nur als mehr oder weniger notwendige Hypothese, als formallogischer Bezugspunkt – notwendig für den Bestand des jeweiligen Diskurses. Wenn reale Realität konsensuell ist, dann wird sie – zumindest in der BRD – durch BILD optimal repräsentiert. Das genügt offensichtlich, um das Interesse anzuzeigen, das die Wahrung einer realen Realität beanspruchen kann.

Sekundarisierung des Primären nennt man den Umstand, daß es keine authentischen Erlebnisse und Erfahrungen gibt, sondern nur zeichenvermittelte (Re-) Produktion. Das betrifft neben der Konstruktivität von Realitäten auch das Verhältnis zwischen subjektivem Agieren und Erleben. Gefühle sind Effekte bzw. Produkte der Geschichte, des Lebensromans, den wir uns erzählen. Noch vor aller Intersubjektivität sind wir in unserer Gespaltenheit intrapsychisch intersubjektiv strukturiert. Das macht alle Konzepte von Interaktivität äußerst problematisch, insbesondere die programmatische Interaktivität in der Diskussion um virtual reality.

Am Schlagwort der Interaktivität möchte ich deshalb meine Zweifel anmelden, ob durch cyber space oder virtual reality neue Qualitäten des Erlebens oder Handelns geschaffen werden.

Wir verfügen grundsätzlich über nichts anderes als Geschichten. Die Frage nach unserer Realität ist obsolet. Und wir sind gute Geschichtenerzähler und gute Zuhörer unserer selbst. Wir tauchen so sehr in unseren Lebensroman ein, daß wir uns oft als Objekte bzw. als Opfer »realer« Ereignisse empfinden, auf die wir dann nur reagieren können. Das heißt, wir erzählen uns (sic!) so perfekt, daß wir eben vergessen, daß wir es sind, die uns erzählen – wir glauben, die Dinge würden uns wirklich zustoßen.

Die Ungewißheit, die Ambiguität der Rollenzuschreibung, ob wir aktiv oder passiv, autonom oder determiniert, Subjekt oder Objekt der Erzählung sind, spielt längs eines Kontinuums, dessen phantasmatischer Pol in die Halluzination und dessen anderer Pol in die Perversion mündet. Dieses Kontinuum – je phantasieloser desto perverser – bildet die Spannbreite unserer Erfahrungsmöglichkeiten. Möglicherweise kann man sich mehr oder weniger erfolgreich auf eine »reale« Realität einigen, die dann eine gewisse soziale Stabilität gewährleistet: das ändert jedoch nichts an dem grundsätzlich phantasmatischen bis perversen Charakter einer solchen Realität.

Der grundlegende Unterschied zwischen Phantasma und Perversion muß dabei in der spezifischen Haltung dem Objekt gegenüber gesehen werden: das Phantasma eröffnet den Raum für das Begehren nach dem Objekt, weil es auf der Subjekt-Objekt-Beziehung aufbaut.

Der Psychoanalytiker Jaques Lacan, der sich eindringlich mit dem phantasmatischen Charakter unseres subjektiven Erlebens beschäftigt hat, schreibt:

»Objekt des Begehrens im gewöhnlichen Sinne ist entweder eine Phantasie, die in Wirklichkeit Träger des Begehrens ist, oder eine Täuschung« (Lacan, 1987, S. 194).

Die intrapsychische Subjekt-Objekt-Relation spaltet jeden jemand in einen zweimand, und in diesem Riß entsteht das Begehren, das zwischen beiden zirkuliert. Das Phantasma trägt das Begehren gleichsam ums Objekt herum, wobei das Objekt selbst unerreichbar, verloren, aber dennoch konstitutiv ist. In der Perversion fällt genau dieser phantasmatische Raum fort. Es ist das Ziel, selbst zum Objekt zu werden, vom eigenen perversen Trieb als Objekt getroffen zu werden, und damit der Illusion zu unterliegen, die ursprüngliche Gespaltenheit könnte aufgehoben werden. Die Perversion stellt, wie Jacques Lacan sagt, »eigentlich einen Umkehreffekt des Phantasmas dar, wobei das Subjekt sich selber als Objekt bestimmt in seiner Begegnung mit der Teilung der Subjektivität« (a.a.O., S. 194 ff.). Daher nennt er die Dialektik in der Perversion – sich mit dem Objekt des Begehrens identifizieren zu wollen – Phallozentrismus. Anders ausgedrückt: das Phantasma umkreist das Objekt, die Perversion trifft das Objekt.

Ich möchte hier keine Wertung vornehmen, beispielsweise das Phantasma über die Perversion stellen. Jederman verfügt über beide Register und es sollte ihm zugestanden bleiben, dem einen oder dem anderen den Vorzug zu geben. Die primordiale Gespaltenheit ist auch nicht geschlechtsspezifisch. Deswegen sollte in diesem Sinne auch nicht die alte Polarität aktiv/passiv in bezug auf die intrapsychische Gespaltenheit oder die Interaktivitätsdiskussion angewendet werden.

Wenn man etwas über Technik & Erotik sagen will, muß man versuchen, die Frage richtig zu stellen: Mich interessiert daran, ausgehend von der Annahme, daß wir je nur über Geschichten verfügen, was Geschichten für meinen Geschmack gut macht.

Natürlich geht es beim Erzählen zum Teil ums Wiedererkennen. Aber dabei kann ich mich recht gut auf mein Unbewußtes verlassen. Das regelt zum Beispiel, daß ich zu bestimmten Zeiten, in allen Texten, mit denen ich mich beschäftige, meine jeweils aktuelle Lieblingsidee wiederfinde.

Spannend wird eine Geschichte für mich dann, wenn sie gewissermaßen wie ein Vorhang funktioniert. Man muß mir nur einen Vorhang zeigen, um das Begehren – *zu sehen* – in mir zu erregen, und meine Phantasmen bezüglich dessen zu nähren, was sich hinter diesem Vorhang abspielen könnte. Ein Vorhang erzeugt vor meinen Augen die Trennung in eine Subjekt- und eine Objektposition, die es braucht, damit sich das Begehren einrichten kann. Das Begehren, das *zu sehen* verlangt, wird immer ein erotisches Begehren sein – und das kann als Plädoyer fürs Erzählen gelten, deutlicher: fürs Fabulieren.

Die weibliche Geschlechtsattitüde ist zum Beispiel, wie Lacan sagt, die Maskerade. Natürlich ist diese Attitüde nicht allein den Frauen vorbehalten. Die Maske enthält – darauf kommt es an – immer ein Versprechen. Und das macht sie erotisch.

Allein das Phantasma erhält, fördert, stimuliert das Begehren. Daher glaube ich nicht, daß es Erotik ohne Distanz geben kann, denn, wenn Erotik als Emotion der Effekt einer Geschichte ist, dann benötigt sie Distanz. Das Objekt der Begierde kann durch alle möglichen anderen Objekte repräsentiert werden. Erotik beruht gerade auf der Thematisierung und dem Spiel mit der Distanz. Wird diese Distanz hingegen vertuscht, dann wird die Illusion der Präsenz erzeugt, und das Erotische wird obszön.

Die Frage, die ich in folgedessen stellen möchte, ist: Ermöglicht Technik Erotik oder lädt sie zur Perversion ein? Und ich glaube, daß es im cyber space letztendlich ausschließlich um diese Frage geht.

Das Begehren richtet sich genau auf die Gespaltenheit des Subjekts, wenngleich sich dies dem Bewußtsein weitgehend entzieht. Vielleicht liegt darin der Grund, warum es der Spalt ist, der ein zentrales Moment des Erotischen ist, der Spalt, der das Begehren erregt – *zu sehen geben* – und dieses Versprechen jedoch nie völlig befriedigend einlöst.

Die Fähigkeit Phantasmen zu produzieren kann als eine Errungenschaft des Psychismus verstanden werden, die es dem Subjekt ermöglicht, sich über seine polymorph perverse Verfassung zu erheben und damit dem Phallozentrismus zu entkommen.

Cyber space enthält präzise die Möglichkeiten der Selbst- und Objektbeschreibungen, wie jedes andere Medium auch. Man kann sagen, daß (high-) technische Medien in bezug auf diese Möglichkeiten reflexiv geworden sind, was die Option eines neuen Umgangs mit dem alten Problem der konstitutiven Gespaltenheit des Subjekts beinhaltet, die jedoch nicht in Anspruch genommen werden muß.

Von Interaktivität zu sprechen, macht nur Sinn anhand dieser Akzentuierung der Dichotomie von Subjekt und Objekt, als Erzählendem und Erzähltem. Im cyber space soll ich möglichst ohne Umschweife mit möglichst vielen Informationen versorgt werden. Dabei geht die Distanz verloren, ich als Subjekt werde penetriert. Vielleicht ist Erotik im Internet noch am prickelndsten, wenn ich nur anonym Gedrucktes vor mir habe, das meine Phantasmen provoziert. Interaktiv nenne ich die eigentliche Frage der Liebenden: Was bedeutet Dir, daß ich Dich begehre? Denn, auch wenn diese Frage als eine narzisstische oder autocerotische gestellt wird, betrifft sie eine objektale Beziehung.

Wenn sich das Subjekt in der Perversion mit dem Objekt – mit sich selbst in seiner eigenen Gespaltenheit – identifiziert, dann gibt es keinen Entfaltungsraum für diese Frage. Das zeigt, was ich unter guten Erzählungen verstehe. Für mich ist es enttäuschend, wenn Emotionen oder emotionale Vorgaben mitgeliefert werden. Das heißt, je inhaltsloser, je leerer ein Bild, desto mehr Spielraum eröffnet es meiner Geschichte und den emotionalen Effekten, die daraus entstehen.

Für den cyber space ergibt sich dasselbe Problem, wie für alles andere Erzählen. Die Form, in der derzeit Interaktivität verkauft wird, kann nur die perversen Wünsche befriedigen. Sich einen »virtuellen« Körper zu geben (»cross-dressing«), mit einer »virtuellen« Claudia Schiffer zu schlafen, das sind Möglichkeiten der Identifikation mit dem Objekt des Begehrens. Dabei geht es nicht um Phantasmen, sondern um Fakten, um »virtuelle« Realität, die um nichts phantasmatischer sein muß als »reale Realität«.

Das interface müßte gerade die Eigenschaft eines Fensters wahren und betonen, müßte eine Oberfläche, eine Membran, ein Vorhang sein, damit das, was dahinter passiert, erotisch werden kann. Das Interface als Schnittstelle zwischen verschiedenen Ereignisfeldern, und der Monitor als Glasscheibe könnten hymenhaft mein Begehren und meine Phantasien beflügeln. Aber genau das wird zumindest im cyber space als Manko bekämpft. »Wirklichkeitsgetreue« virtuelle Realität ist auf extrem detailgetreue Simulation angewiesen – da bleibt nicht viel Spielraum für Phantasien. Die Befriedigung, die cyber space anbieten kann, muß pervers sein, weil sie auf Phantasmatisches weitgehend verzichtet. Auch dem Marquis de Sade hat ein letztlich armseliges Repertoire von Handlungen und »Ingredienzen« gereicht, um daraus 120 fast identische und daher tödlich langweilige Sequenzen zu basteln. Wenn es allerdings schnell gehen soll, dann ist die Perversion der gradlinigste Weg zu Befriedigung. Aber schließlich entspricht das der altmodischen Technik, in einem Roman die »Stellen« zu suchen und den Rest zu überspringen.

Der Glücksanzug als crossdressing-Kostüm

Um Mitteleuropa zu verbessern! – also mit einem ähnlichen Anspruch, wie die Propagandisten der neuen high-Techniken – hat der Avantgardist und Turingmaschinenbauer Oswald Wiener bereits in den 60er Jahren einen »Glücksanzug« konzipiert, der optimal dem entspricht, was cyber space anvisiert (vgl. Wiener, 1969). Im Appendix des Romanes heißt es:

»in seiner wirkung kann der bio-adapter mit der eines äusserst hochgezüchteten, durch laufende anpassung auch den differenziertesten bedürfnissen höchstorganisierter lebewesen gewachsenen 'uterus' verglichen werden

('glücks-anzug'). er kann als die sich ins zunächst noch 'ausserleibliche' erstreckende hypertrophie der organmoduln sowie der nervösen baukomplexe seines inhabers interpretiert werden und ist in dieser betrachtungsweise ein konverter der vom menschen in dessen umgebung projizierten lustimpulse (servo-narziss)« (Wiener, 1969, S. CLXXV).

Wiener beschreibt damit den Weg einer Regression, die über den phallozentristischen Wunsch – als Subjekt mit dem Objekt seiner Begierde ineins zu fallen – noch hinausgeht, der jedoch zwangsläufig über die Perversion führen muß. Tatsächlich wird auch beim bio-adapter der Versuch unternommen, die oben beschriebene Schnittstelle zu überspielen. Das »bio-modul« wird auf seine pure Objekthaftigkeit reduziert. Die Geschichte wird ihm – hübsch ausgemalt – vom Adapter erzählt. Dort, wo das Subjekt seine Objektposition in Frage stellen will, das heißt, wieder eine Distanz einführen will, sind die Lösungen schon eingebaut. Die Möglichkeit der Infragestellung gilt als Schwachstelle des Glücksanzugs: wer aussteigen will, dem wird die Möglichkeit, den Glücksanzug zu verlassen, vom bio-adapter genauso simuliert, wie die beglückenden Bilder:

»besonders im fall hartnäckiger oder ausnehmend ängstlicher menschen wird man sich vorstellen dürfen, dass der adapter nach vervollständigung seiner informationen seinem inhalt den totalen eindruck einer wiederauferstehung beschert – komplett mit einer eindrucksvoll umständlichen sequenz des ausder-maschine-kletterns, der begrüßung durch ein komitee der mit der adapter-beschickung betrauten wissenschaftler, (...) eventuell der versicherung durch dieselben, es habe sich um ein experiment von höchster wichtigkeit für staat und vaterland gehandelt, sowie der ehrung durch höchste funktionäre und der schliesslichen entlassung in ein hinfort müssiges reichdotiertes privatleben ...« (a.a.O., S. CLXXIX).

Auch diese simulierte Lösung, wird vom bio-adapter ganz nach den jeweiligen narzistischen Gefühlen des Subjekts ausgestaltet. Der bio-adapter kennt insofern eine Steigerung von virtual reality: Dort, wo sich das Subjekt zurücksehnt nach einer Position der inneren Gespaltenheit, nach der Trennung von Subjekt und Objekt, wird ihm diese vorgespiegelt. Im uterusähnlichen Glücksanzug bleibt es aber trotzdem auf seine polymorph perversen Möglichkeiten beschränkt.

Die Pointe dieses Konzeptes veranschaulicht, um welchen Kuhhandel es beim bio-adapter im Grunde geht. Die einfache Delegation

der erzählenden Subjektposition an den Adapter bewirkt nicht automatisch, daß die Erzählqualität (im oben beschriebenen Sinne) gesteigert werden kann.

»die entwicklung des bio-adapters ist freilich völlig von der geisteskraft, vom mut und von der selbständigkeit des subjekts abhängig. wo das ungenügen nicht stark genug, wo die das bewusstsein ausmachenden sozialen strukturen überstark sind, da kann auch der adapter nur eine 'normale' welt erzeugen – auch in der zweiten phase. möglicherweise sind wir alle (Die Textstelle endet so im Original, Anm. d. Verf.)« (a.a.O., S. CLXXXIII).

Der Cyber space, so wie er uns heute vorgestellt wird, verspricht uns mit Bildern zu versorgen, auf die wir nur reagieren können, insofern wir auf das Objekt der Erzählung reduziert werden. Die Cyberpunks sind möglicherweise die polymorph perversen Kinder, eben weil sie keine Phantasmen benötigen.

Natürlich gibt es dennoch Interaktivität in virtuellen Welten, aber die funktioniert wie in herkömmlichen Medien. Nutzt man nur die spezifischen Möglichkeiten des cyber space, können dabei schwerlich andere Szenen entstehen als solche, wie sie sich in Sades Boudoir abspielen. Und dies ist vielleicht die einzige – reduktive – Neuerung gegenüber alten Medien, wie dem Telefon, denn, den cyber space zur reinen Informationsübertragung zu nutzen, steht wohl kaum zur Debatte.

Animierende Telefonstimmen, pornographische Darstellungen und virtual reality bieten sich gleichermaßen als Wixvorlagen an: heute mit Direktanschluß an die empfindlichen Körperteile. Diese können damit unmittelbar befriedigt werden. Die erotische Beglückung aber wird in jedem Medium weiterhin von Geschichten abhängen, und von der Freiheit des Subjekts, sich Geschichten zu erzählen.

Literatur

- Lacan, J. (1987). Übertragung und Trieb. In: N. Haas & H.-J. Metzger (Hrsg.), Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse. Seminar XI (S. 127-210). Weinheim, Berlin.
- Wiener, O. (1969). Die Verbesserung von Mitteleuropa. Roman. Reinbek bei Hamburg.